

FISH 'n' FLIP



7-99



15'

Autor
Kevin Luhn

Illustration
Dominik Wendland

Material

120 Karten, davon

- 79 Meerestierkarten
(10 Wal-, Schwertfisch-,
Oktopus-, Schildkröten-, Delfin-, Quallen-
und Rochenkarten sowie 9 Haifischkarten)
- 1 Bootkarte
- 20 Aktionskarten
- 12 Müllkarten
(6 Plastik, 3 Metall, 3 Öl)
- 8 Fähigkeitskarten (1 pro Tier)

Ziel

Die Tiere wurden vom Fischernetz gefangen. Plant voraus und versucht sie gemeinsam aus dem Fischernetz zu befreien. Dabei erschwert euch Müll im Meer die Rettungsaktionen. Kombiniert die Fähigkeiten eurer Tiere geschickt, damit das Netz am Ende möglichst leer ist.

Spielaufbau

Jedes Spiel wird mit 4 verschiedenen Meerestieren gespielt. Wenn ihr mit mehr Tieren spielen wollt, spielt im Kampagnenmodus (verfügbar auf unserer Website).

Wählt zuerst 4 Meerestiere aus, und legt sie mit ihren entsprechenden Fähigkeitskarten beiseite. Legt die anderen Tier- und Fähigkeitskarten zurück in die Schachtel: Ihr werdet sie während dieses Spiels nicht verwenden.

Mischt die ausgewählten Tierkarten mit den Müllkarten entsprechend dem gewünschten Schwierigkeitsgrad: 4 Müllkarten für ein normales Spiel und 6 für ein schwieriges Spiel.

Achtung: Dreht während des Mischens einen Teil der Karten ab und zu um, damit nicht alle Tiere in die gleiche Richtung zeigen.



Spielaufbau Beispiel

Jetzt legt ihr 3 Reihen mit jeweils 4 Karten aus.
Diese Karten bilden das Spielfeld (Fischernetz). Die
restlichen Karten bilden den Nachziehstapel neben
dem Spielfeld. Legt das Boot in die 7. Reihe.



Hinweis: Die Luftblasen auf den Tierkarten müssen
beim Auslegen immer in der oberen rechten Ecke sein.

Mischt die Aktionskarten und teilt nun an jede
Person jeweils zwei offen aus. (3 bei einem Spiel
mit 2 Personen). Die restlichen Karten legt ihr als
Stapel neben das Spielfeld, lasst dabei Platz für einen
Ablagestapel. Zum Schluss zieht jede Person eine
Fähigkeitskarte: Dies wird ihre Fähigkeit für den Rest
des Spiels sein.

Die letzte Person, die einen Delfin gesehen hat,
beginnt das Spiel.



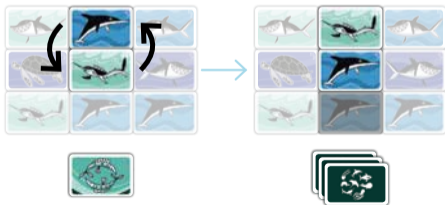
Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Während des Spiels dürft ihr gemeinsam diskutieren, um die besten Strategien zu finden.

Ein Zug besteht aus 4 Phasen:

1. Bewegt die Tiere

Wenn du an der Reihe bist, benutze eine deiner Aktionskarten, um Tiergruppen zu bilden (die Aktionskarten sind weiter hinten in diesem Heft beschrieben). Dann lege die Karte auf den Ablagestapel und ziehe eine neue.



Hinweis: Ihr könnt die Fähigkeiten eures Tieres einmal pro Zug verwenden. Alle Fähigkeiten sind auf Seite 8 aufgeführt.

2. Befreit die Tiere

Ihr könnt jetzt alle Gruppen von mindestens 2 Tieren der gleichen Art, die in die gleiche Richtung schwimmen und benachbart sind, befreien.

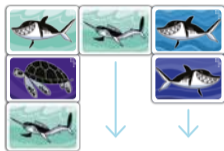
Achtung! Mindestens eine der Karten in der Gruppe muss in der vorherigen Phase bewegt worden sein, um die Tiere befreien zu können.



Entfernt diese Tierkarten aus dem Netz und legt sie auf den Ablagestapel.

3. Lasst die Tiere sinken

Bewegt die restlichen Tierkarten auf den Boden des Fischernetzes.

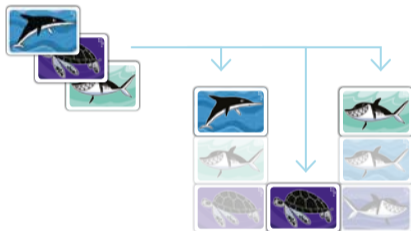


Hinweis: Wenn sich nach Phase 3 neue Tiergruppen bilden, wiederholt Phase 2 und 3. Wenn sich keine Tiere mehr befreien lassen, geht weiter zu Phase 4.



4. Füllt das Netz

Fügt oben in jeder Spalte beginnend von links eine neue Karte hinzu. Bilden sich in dieser Phase neue Tiergruppen, dürft ihr sie nicht befreien.



Achtung! Wird eine Karte in die 7. Reihe gelegt (auf der Höhe des Boots), ist das Spiel sofort verloren!

Wenn ihr in einem Zug 5 oder mehr Tiere rettet, ruft alle gemeinsam „Fish ´n´ Flip“.

Jetzt ist die Person zu deiner Linken an der Reihe.

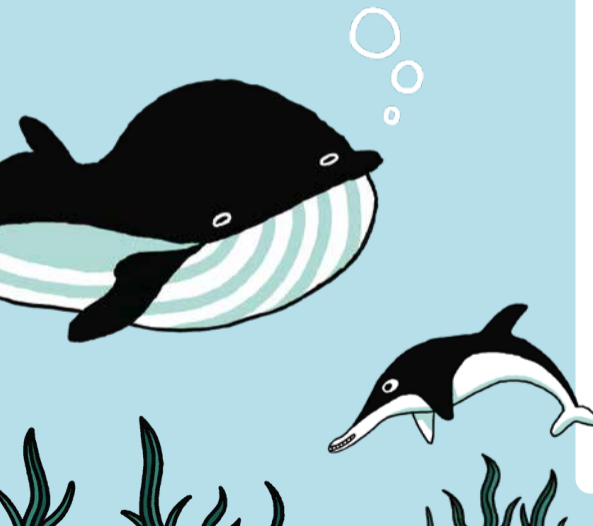
Spielende

Ihr gewinnt das Spiel, sobald der Nachziehstapel leer ist und keine Karte in der 7. Reihe liegt. Jetzt habt ihr noch zwei weitere Züge, um so viele Tiere wie möglich zu befreien, dann ist das Spiel vorbei.

Hinweis: Abhängig von der Anzahl der Müllkarten und der gewählten Tiere kann es sein, dass in der letzten Runde weniger als 4 Karten übrig sind, die hinzugefügt werden können. In diesem Fall fügt die restlichen Karten hinzu und beendet das Spiel normal.

Zählt jetzt die Tiere, die noch im Fischernetz sind: Je weniger Tiere im Fischernetz sind, desto besser ist euer Ergebnis! Ob ihr den HAI-Score geknackt habt, erfahrt ihr auf unserer Website.





Tierkarten

Im Spiel gibt es 8 verschiedene Tierkarten:
10 Karten von jedem Tier, vom Hai gibt es nur
9 Karten.

Sowohl auf Vorder- als auch auf der Rückseite
der Tierkarten ist das gleiche Tier vor dem
gleichen Hintergrund zu sehen. Allerdings ist die
Schwimmrichtung auf beiden Seiten verschieden.
Wenn ihr eine Karte umdreht ändert das Tier seine
Richtung.



Jede Tierkarte hat einen farbigen Hintergrund.
Insgesamt gibt es 4 verschiedene Hintergründe.



Fähigkeitskarten

Jedes Tier hat eine Fähigkeit, die ihr einmal pro Zug einsetzen könnt. Das Benutzen dieser Fähigkeit ist optional.

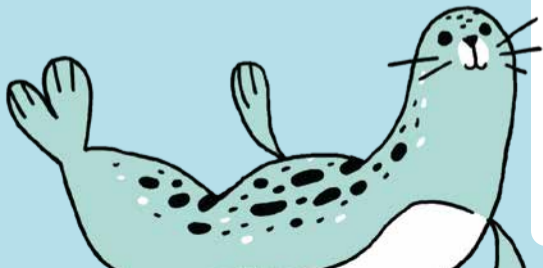
Es gibt 2 Arten von Fähigkeiten:



Bewegungsfähigkeiten: Diese werden während der Bewegungsphase aktiviert (1).



Fluchtfähigkeiten: Diese werden während der Befreiungsphase aktiviert (2).



Delfin



Wenn ihr eine Delfinkarte umdreht, dürft ihr auch eine der angrenzenden Karten umdrehen.

Oktopus



Wenn ihr einen Oktopus umdreht, dürft ihr eine beliebige Karte in der gleichen Farbe umdrehen.

Rochen



Wenn ihr eine Gruppe von Rochen befreit, befreit auch die anderen Rochen in denselben Reihen und/oder Spalten, die in dieselbe Richtung schwimmen.

Experten-Variante: Um Gruppen zu bilden, müssen die Rochen nicht nebeneinander liegen, es reicht wenn sie sich in der selben Reihe oder Spalte befinden.

Schwertfisch



Wenn ihr eine Gruppe von Schwertfischen befreit, dürft ihr auch eine angrenzende Karte befreien (Tier oder Müll). Die entfernte Müllkarte wird wieder unter den Tierkartenstapel gelegt.

Hinweis: Ihr dürft seine Fähigkeit auch nutzen wenn er einzeln mit einer Aktionskarte befreit wird.

Wal



Wenn ihr eine Walkarte umdreht, dürft ihr diese nach ganz unten in der Spalte legen. (Alle anderen Karten in der Spalte rutschen dadurch eine Reihe nach oben.)

Haifisch



Wenn ihr einen Hai umdreht, dürft ihr ihn anschließend befreien, selbst wenn er allein ist.

Schildkröte



Wenn ihr eine Schildkröte umdreht, dürft ihr diese Karte horizontal um ein Feld in die Richtung bewegen, in welche die Schildkröte schwimmt. Wenn das angrenzende Feld leer ist, wird die Karte einfach verschoben. Wenn das Feld von einer anderen Karte belegt ist, werden die beiden Karten getauscht.

Qualle



Wenn ihr eine Qualle umdreht, dürft ihr diese Karte vertikal ein Feld in die Richtung bewegen, in welche die Qualle schwimmt. Dabei wird die Qualle mit der vertikal angrenzenden Karte getauscht.



Müllkarten

Es gibt 3 verschiedene Arten von Müllkarten. Die Müllkarten bilden keine Gruppen, sie können aber mit anderen Karten ausgetauscht oder umgedreht werden.

Plastik



Dieser Müll ist überall im Meer, und er kommt immer wieder zurück. Mit der Fähigkeit des Schwertfisches könnt ihr das Plastik aus dem Netz entfernen, aber Vorsicht: Die Karten werden nicht weggeworfen. Legt sie unter den Nachziehstapel.



Metall



Dieser Müll ist zu schwer, um mit den Aktionskarten bewegt zu werden. Eine Aktionskarte kann nur verwendet werden, wenn dadurch kein Metall bewegt wird. Sie können dennoch mit der Fähigkeit der Schildkröte oder der Qualle bewegt werden.

Öl



Meerestiere, die an das Öl angrenzen (horizontal oder vertikal), verlieren ihre Fähigkeiten. Das bedeutet, dass die Ölkarte nicht von einem Schwertfisch entfernt werden kann.

Diese beiden Abfälle werden nur im Kampagnenmodus verwendet.



Aktionskarten

Es gibt zwei Arten von Aktionen: das Umdrehen von Karten oder das Tauschen zweier Karten.



Dreht eine Karte um.



Dreht eine ganze Spalte von Karten um.



Dreht eine ganze Reihe von Karten um.



Dreht ein Quadrat von Karten um (ein Quadrat kann aus drei Karten (in diesem Fall ist ein Feld leer) oder auch aus vier Karten bestehen).



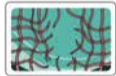
Dreht alle Karten mit der gleichen Hintergrundfarbe um.



Tauscht zwei vertikal oder horizontal benachbarte Karten aus (ohne sie umzudrehen).



Tauscht zwei vertikal oder horizontal benachbarte Karten aus und dreht sie um.



Befreit ein beliebiges Tier.



Kompetitive Version

Rette sich wer kann! In dieser Version ist jede*r auf sich allein gestellt: Spielt gleichzeitig und versucht, die beste Strategie zu finden, um die meisten Tiere zu befreien. Die Person, die es schafft, die meisten Tiere zu befreien, gewinnt das Spiel!

Spielaufbau

Wie bei der kooperativen Variante wählt ihr 4 Meerestiere und die dazugehörigen Fähigkeitskarten aus; den Rest der Karten legt ihr beiseite. Unter diesen 4 wählt ihr 2 Fähigkeiten: diese werden für alle zugänglich sein. Wenn ihr möchtet, könnt ihr auch mehr als 2 Fähigkeiten während des Spiels verwenden.

Hinweis: In dieser Version können die Tierfähigkeiten kombiniert und einmal pro Tierkarte verwendet werden.

Mischt die Karten, zieht die ersten 9 Karten und legt sie in einem 3x3-Raster aus. Mischt die Aktionskarten und deckt die ersten 2 Karten auf.



Spielablauf

Ihr spielt gleichzeitig. Schaut euch das Spielfeld und die Aktionskarten genau an. Hast du einen guten Zug entdeckt? Dann sag schnell an, wie viele Tiere du mit einer Aktionskarte retten kannst. Sobald jemand eine Zahl gesagt hat, haben die anderen eine Minute Zeit, eine höhere Zahl zu nennen. Ist die Zeit abgelaufen? Dann führt die Person mit dem höchsten Gebot die Aktion aus.



Wie viele Tiere habt ihr befreit?

- Die genaue Anzahl deines Gebotes? Nimm die befreiten Tierkarten zu dir.
- Weniger Tiere als erwartet? Nimm eine Müllkarte und lege die befreiten Tiere auf den Ablagestapel: Du gewinnst in diesem Zug nichts.
- Mehr Tiere als erwartet? Verteile die überschüssigen Karten an deine Mitspielenden (du entscheidest, wie die Karten verteilt werden).



Bsp.: Dominik sagt, dass er 6 Tiere befreien kann. Er dreht die Delfinkarte in der Mitte des Spiels um und bildet eine Gruppe von 3 Delfinen. Er nutzt auch die Fähigkeit des Delfins, um den Hai auf der linken Seite umzudrehen. Durch seine Fähigkeit kann der Hai jetzt ausbrechen. Dadurch bildet sich links noch eine Gruppe von 2 Schwertfischen. Er hat damit 6 Tiere befreit und sein Gebot erfüllt.

Legt die verbleibenden Tierkarten auf den Ablagestapel und startet die Partie mit 9 neuen Karten.

Legt auch die verbleibende Aktionskarte ab und deckt zwei neue auf.

Wenn der Stapel weniger als 9 Karten enthält, mischt den Ablagestapel, um den Stapel wieder aufzufüllen.

Spielende

Das Spiel endet nach der zweiten Runde, wenn es nicht mehr möglich ist, ein neues 9-Karten-Raster zu bilden.

Zählt eure Punkte: Jede Tierkarte gibt 1 Punkt, jede Müllkarte -2 Punkte. Die Person mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel.

Ihr wollt eine noch grössere Herausforderung?

Probiert den Kampagnenmodus aus und erledigt gemeinsam alle Missionen! (auf unserer Website)

Die Meeresverschmutzung

Unsere Weltmeere sind verschmutzt: Schätzungen zufolge gelangen jedes Jahr zwischen 4,8 und 12,7 Millionen Tonnen Plastikmüll in die Ozeane.

Zu den grössten Verschmutzern gehören die Fischerboote. Die Fischer verlieren manchmal ihre Fischernetze auf hoher See oder werfen bewusst die beschädigten Netze über Bord. Das ist eine Gefahr für Wale, Delfine und andere Meerestiere, die, wenn sie sich darin verheddern, unter qualvollen Umständen sterben. Etwa 640.000 Tonnen Fischernetze und andere Materialien werden jedes Jahr in die Ozeane geworfen. Jedes Jahr verursacht dieser Müll den Tod von etwa 136.000 Robben, Delfinen, Seelöwen, Schildkröten, Kleinwalen und Seevögeln.

Eine weiteres Problem für unsere Meere ist der Beifang. Denn viele Tiere, die gefangen werden, sind gar nicht das eigentliche Fangziel und werden oft unverwertbar aus den Meeren geholt. So landen jährlich 250.000 Meeresschildkröten, 300.000 Wale und Delfine und mehrere Millionen Haie und Rochen im Netz.

So könnt ihr unseren Meeren helfen:



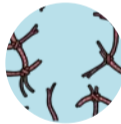
- Sammelt Müll an den Stränden auf: Ihr könnt euch in eurem Land am Internationalen Küstenputztag (ICC) beteiligen. Er wird weltweit von der Ocean Conservancy organisiert und findet jedes Jahr in der dritten Septemberwoche statt. Macht euch schlau!



- Kauft Fisch aus nachhaltigen Fischereien: Das MSC-Siegel, vom Marine Stewardship Council garantiert dass Struktur, Produktivität, Funktion und Vielfalt der Ökosysteme trotz Befischung erhalten bleiben. Organisationen wie der WWF haben außerdem Einkaufsratgeber veröffentlicht. Schaut doch mal nach!



- Lasst nichts zurück! Wenn ihr an den Strand geht, nehmt alles wieder mit, was euch gehört: Lasst kein Essen, Spielzeug, Zigarettenstummel oder Müll zurück. All dies fliegt weg und versinkt dann im Meer. Ihr könnt auch den Müll, der nicht euch gehört, aufheben und in den Mülleimer werfen.



- Wenn ihr noch mehr tun wollt, könnt ihr verschiedenen Vereinen beitreten, die sich für den Schutz von Wildtieren und Meereslebewesen einsetzen. Einige von ihnen, Sea Shepherd, Sana Mare, haben Niederlassungen auf der ganzen Welt. Macht euch schlau!

HELVETIQ
helvetiq.com

Der Schweizer Verlag Helvetiq wurde 2008 gegründet, als er das gleichnamige Spiel lancierte. Seither veröffentlicht Helvetiq Spiele und schön gestaltete Bücher für die ganze Familie. Jeder mit Leidenschaft erstellte Titel zeigt eine neue, überraschende Art, die Welt zu sehen – und sie mit euren Liebsten zu teilen.



gaiagames.de

Wir sind Gaiagames: ein nachhaltiges, hierarchiearmes und motiviertes Spielekollektiv. Mit unseren umweltschonend produzierten Spielen wollen wir Menschen für wichtige Themen (Natur, Umwelt, Politik,...) begeistern und sensibilisieren. Denn mit Spaß lernt es sich am besten!

mit der Unterstützung von


salamandre
salamandre.org

La Salamandre wurde 1983 gegründet und ist heute ein unabhängiger, gemeinnütziger westschweizer Verlag. Mit seinen Zeitschriften, Büchern und Filmen wird die Schönheit einer authentischen Natur aufgezeigt. Er hat einen hohen Anspruch an die Qualität der Beiträge und setzt sich für Umweltschutz ein.

**FUN
BY
NAT
URE**